1
IL CASTELLO
DI TENEBRA
J. H. BRENNAN
alla
corte di
re artù
GUIDA STRATEGICA

librogame®

IL CASTELLO DI TENEBRA

GUIDA STRATEGICA

A cura di Dirk06

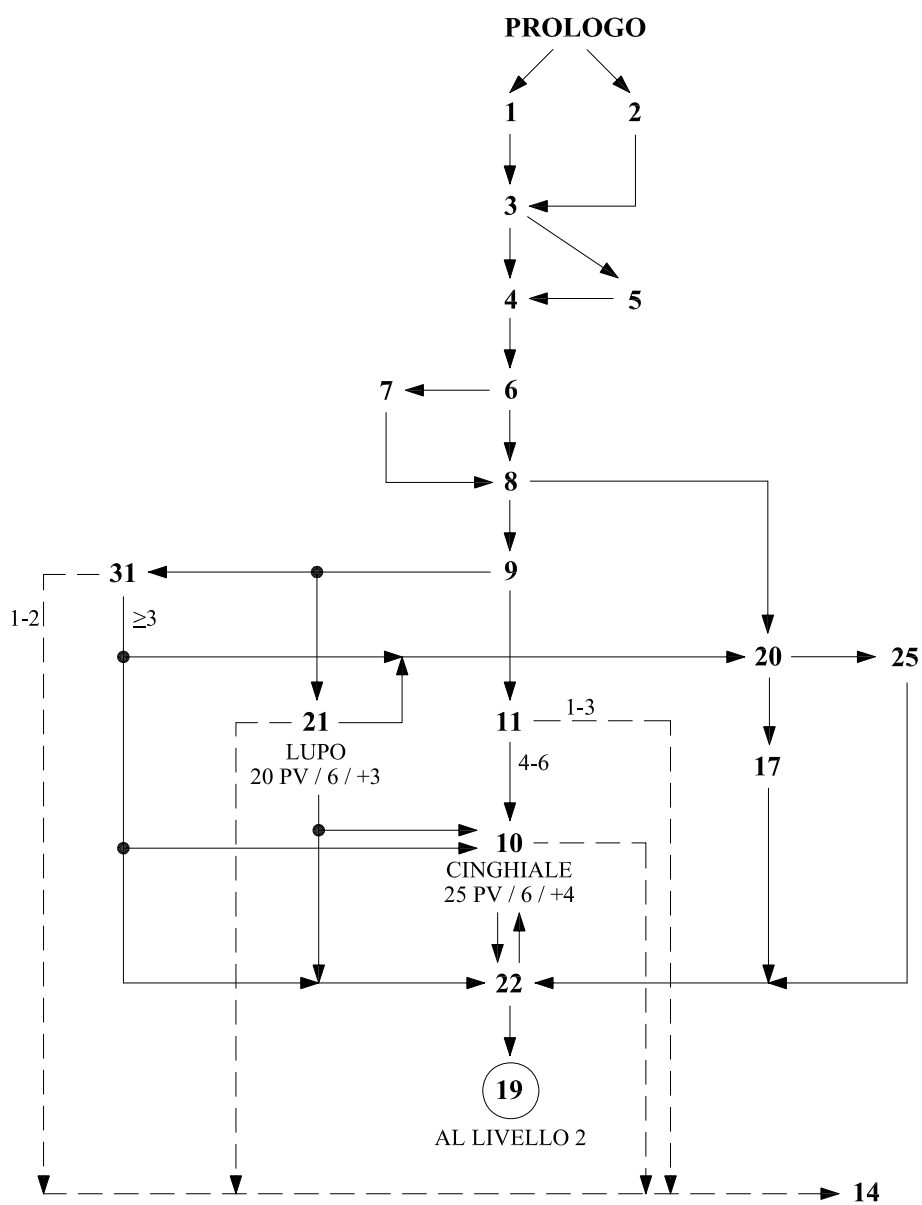
PREMESSA

Quella che segue è una guida strategica dedicata a tutti coloro che hanno già letto o che intendono leggere la serie di LibroGame *Alla Corte di Re Artù*. Ovviamente dovrà essere utilizzata con criterio, ovvero dovrà essere consultata solamente nei punti più difficili del libro, in cui non si riesce ad andare avanti nonostante svariati tentativi.
Molte delle avventure di questa serie sono decisamente complesse e ricche di occasioni per andare dritti al temuto paragrafo **14**, ma spesso basta solo qualche piccolo stratagemma per superare gli ostacoli: in questa guida strategica, che contiene i diagrammi con tutte le correlazioni fra i vari paragrafi e le mappe di tutti i livelli, è descritto sinteticamente il modo migliore per affrontare l'avventura, con i percorsi da preferire e quelli da evitare, per arrivare sani e salvi al paragrafo finale e riuscendo magari ad ottenere qualche oggetto di valore che potrà tornare utile nelle avventure successive. Insomma è uno strumento essenziale per chi è rimasto bloccato nel Castello di Ansalom, ma anche per chi ha già terminato il libro e vuole affrontarlo in modo più sistematico, per non lasciarsi sfuggire nulla.

Ma ricorda: leggere il libro, e riuscire a finirlo solo con le proprie forze, dà molta più soddisfazione che affrontarlo con la soluzione a portata di mano!

LIVELLO 1
LA FORESTA INTORNO AL CASTELLO

Ed ecco l'inizio dell'avventura.
Dopo i primi paragrafi, dal Prologo fino al paragrafo **8** (che non comportano scelte particolari e che servono più che altro a far prendere confidenza chi non è pratico di avventure a bivi) ci troviamo ad affrontare la foresta che circonda il Castello di Tenebra, e che naturalmente dobbiamo attraversare.
Sicuramente la via più rapida e priva di nemici si può percorrere imboccando il sentiero di sinistra (par. **20**). In questo modo incontreremo anche Re Pellinore, inviato da Re Artù per liberare la Regina Ginevra, e dopodichè saremo già arrivati al Castello.
Invece imboccando il sentiero di destra (par. **9**) avremo a che fare con un lupo e se siamo sfortunati con un cinghiale.
Ovviamente è preferibile evitare il combattimento con il lupo, anche se le due alternative (fuga o tentare di fare amicizia) comportano qualche rischio. Tentando di fare amicizia con il lupo (par. **31**), offrendogli i pasti dello zaino, si può andare direttamente all'uscita della foresta (ma c'è il rischio di morire immediatamente ottenendo 1 o 2 ai dadi); mentre tentando di fuggire (par. **11**), oltre al rischio di morire immediatamente ottenendo da 1 a 3 ai dadi, ci imbatteremo in un cinghiale.
Se invece ci troviamo ad affrontare il cinghiale, per uscire dalla foresta non esitono alternative oltre al combattimento.
L'uccisione del lupo e del cinghiale non comporta nessun vantaggio (oltre ovviamente ai Punti di Esperienza), quindi conviene evitare i due combattimenti.

Livello 1 - Diagramma paragrafi

LIVELLO 2
I CORTILI INTERNI DEL CASTELLO

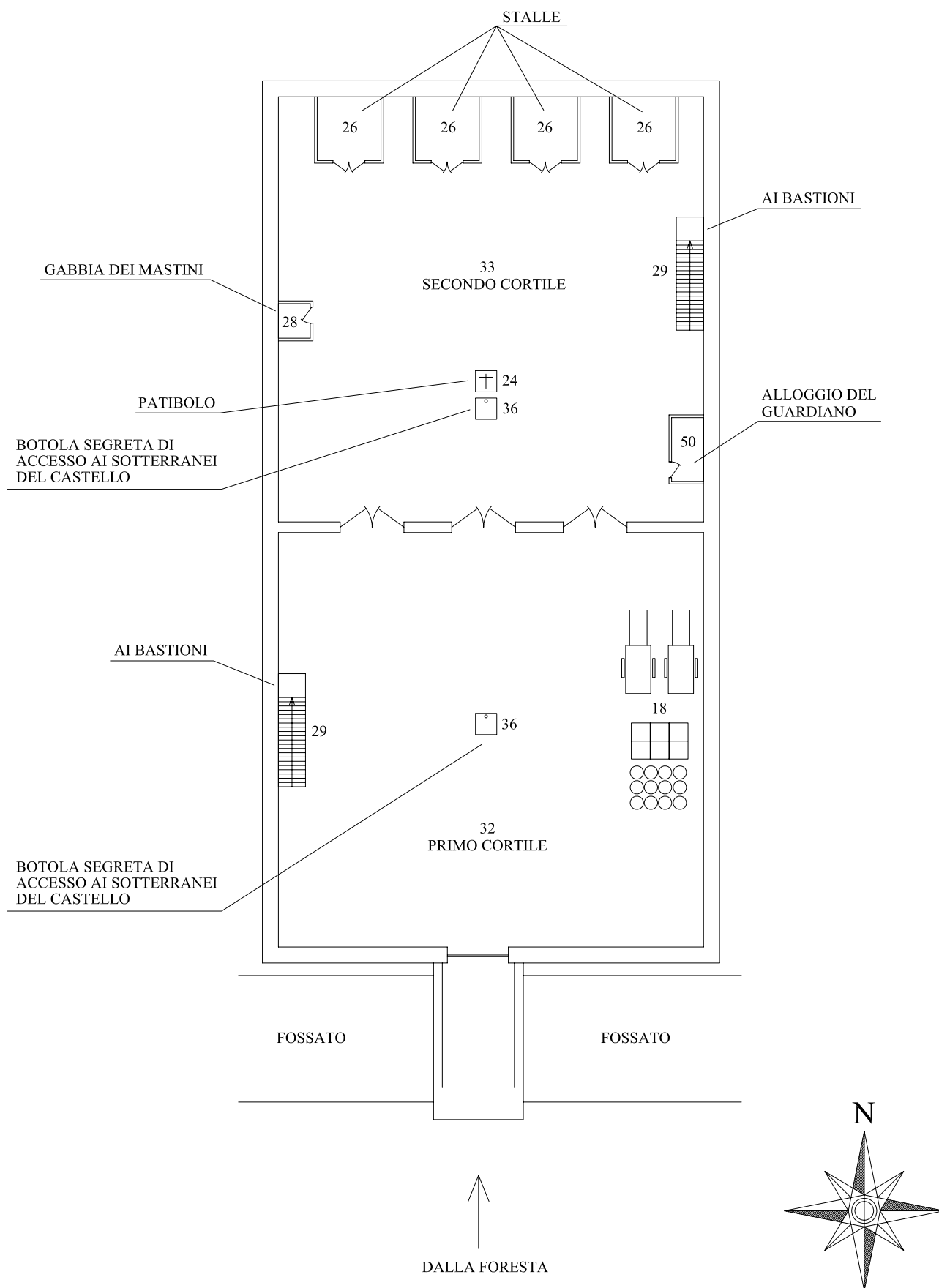
Entrare all'interno del castello non è molto difficile, infatti il ponte levatoio è abbassato e il portone è aperto. Bisogna solo avere l'accortezza di entrare nel cortile procedendo lentamente, in modo da evitare un getto di olio bollente che avrebbe fatto perdere metà dei punti vita (par. **13**).
Ci troviamo quindi all'interno del primo cortile. E' necessario evitare assolutamente di salire sulle mura e di avere a che fare con le galline che sorvegliano il cortile (c'è la possibilità di morire o di perdere punti di vita inutilmente). Conviene prima di tutto ispezionare i carri e le botti ad est (par. **18**), senza però assaggiare il contenuto delle botti (il vino è avvelenato e farebbe perdere metà punti di vita, mentre il sidro non ha alcun effetto), dopodiché dirigersi verso le porte che conducono al secondo cortile (par. **33**). All'interno del primo cortile non c'è assolutamente nulla di utile, a parte una botola segreta che conduce ai sotterranei del castello; però prima è necessario trovare qualche indizio che ne riveli la posizione (è anche possibile caderci dentro passando dal par. **15**, ma nella caduta si perderebbero inutilmente 5 Punti di Vita).
Una volta all'interno del secondo cortile, conviene andare direttamente verso le stalle sul muro nord (par. **26**), dove è possibile trovare una mappa con l'indicazione della botola segreta per accedere ai sotterranei del castello (par. **36**).

Però prima potrebbe essere interessante andare verso l'alloggio del custode sul muro est (par. **50)**: sarà necessario combattere contro il Vecchio Guardiano, ma in compenso si guadagneranno 70 Pezzi d'Oro.
Inoltre all'interno dell'edificio ad ovest (par. **28**) ci sono 2 Mastini pronti a sbranarti. Non c'è alternativa al combattimento, però è possibile trovare un **Anello** del valore di 170 Pezzi d'Oro, che in base al lancio dei dadi può avere varie caratteristiche:

- Un normale Anello con una scritta misteriosa all'interno. La frase decodificata è la seguente: *BUSSA 4 VOLTE PER SVEGLIARE IL DEMONE*. E' infatti sufficiente "sottrarre" due lettere da ciascuna lettera della frase in codice (ad esempio la D diventa B, arretrando di due lettere nell'alfabeto). Questo è un indizio che sarà utile più avanti per affrontare il raccapricciante nonché terrificante Demone Poetico.
- Un Anello Magico che fornirà un Lampo Fulminante supplementare oppure che farà recuperare 25 Punti di Vita una sola volta.
- Un normale Anello. Inoltre trovi un pezzo di pergamena con un indizio per accedere alle stanze private del Mago Ansalom.

Non conviene assolutamente salire sui bastioni (sono sorvegliati e si perderebbero Punti di Vita inutilmente) e ispezionare lo scheletro crocifisso in mezzo al cortile: può fornire la posizione della botola segreta del primo cortile, ma c'è il rischio di doverlo affrontare in combattimento se non reagirà amichevolmente; inoltre la botola segreta che si apre spostando il crocifisso ti farà cadere nei sotterranei del castello, perdendo inutilmente 5 Punti di Vita.

Livello 2 - Diagramma paragrafi

Livello 2 - Mappa dei cortili interni del castello

LIVELLO 3
I SOTTERRANEI DEL CASTELLO

L'unico modo per entrare nei sotterranei è la botola segreta che abbiamo scoperto nel livello precedente.
Ci troviamo in un corridoio (par. **36**) e l'unica cosa da fare è procedere, cadendo dentro ad un trabocchetto; purtroppo non c'è modo di evitarlo, e bisogna essere abbastanza fortunati con il lancio dei dadi in modo da uscirne illesi (in alternativa si perdono 20 Punti di Vita, oppure si muore).
Nella prima caverna che si incontra (par. **40**) non c'è nulla di interessante, quindi si può procedere verso la seconda grotta (par. **54**). In questo caso conviene ispezionarla, anche se è inevitabile il combattimento con il Mostro Vegetale che la abita. Una volta ucciso si può trovare un magro bottino di 10 Pezzi d'Oro, ma è sempre meglio di niente.
Dalla caverna si diparte un corridoio (par. **37**) che termina davanti ad una porta chiusa; conviene aprirla normalmente (par. **45**) evitando altri tentativi inutili e dannosi per la salute (se bussi non risponde nessuno e se tenti di sfondarla perdi 3 Punti di Vita).
La nuova stanza nella quale sei entrato ha due uscite: una a nord e una a ovest. La strada giusta per raggiungere la tana di Ansalom è dietro alla porta a nord, anche se può essere interessante (ma anche molto pericoloso) andare verso la porta ad ovest, soprattutto per gli oggetti che si possono trovare. Comunque non è assolutamente obbligatorio andare verso ovest.
Andando verso nord (par. **55**), scopri che in realtà la porta è un'illusione magica, e cadi rovinosamente in fondo ad una fossa buia (perdendo 1 dado di Punti Vita). *Non bisogna uscire dalla fossa ma bisogna continuare ad esplorarla*. Ben presto scopri che non sei solo: c'è anche un Ragno Gigante. Puoi provare ad avere una Reazione Amichevole, nel qual caso puoi evitare il combattimento, altrimenti è necessario uccidere il ragno. Continuando ad esplorare la fossa (par. **73**) ti imbatti in un Serpente (velenoso, ovviamente) che devi per forza uccidere. Continuando ancora l'esplorazione finalmente trovi una porta segreta (par. **69**) che conduce alle stanze private di Ansalom.

Come anticipato in precedenza, potrebbe essere interessante aprire la porta ovest della stanza del par. **45**, per trovare qualche oggetto che si rivelerà utile anche nelle prossime avventure.
Appena entri nella stanza ti imbatti in ben 6 Zombi, che sei costretto ad uccidere per poter proseguire. In questo caso puoi perquisire i loro resti e trovare un **Anello del Formicolio**. Procedendo verso l'unica uscita, giungi in corridoio (par. **75**) che porta in tre direzioni: a nord, a est e a ovest.

Andando a nord ti ritrovi in un lago sotterraneo, e un'imbarcazione ti porta su un'isoletta con un tempio e una caverna da esplorare. Conviene iniziare dalla grotta (par. **100**), che in realtà è la tana del Demone Poetico. Per svegliarlo bisogna bussare 4 volte sulla sua bara (come indicato dall'iscrizione in codice sull'anello trovato nel secondo cortile del castello, ma che è anche possibile determinare risolvendo l'indovinello del Demone, usando un po' di logica). Una volta sveglio, conviene lodare le sue poesie, altrimenti ti ucciderà subito (par. **87**). Come di consueto ti chiederà di comporre una poesia, e *dovresti* tentare di scrivere almeno 10 versi, così oltre ad 1 misero Pezzo d'Oro per ciascun verso, ti darà un'**Anatra Magica**, che dissolverà qualsiasi effetto magico inflitto alla tua persona (può essere usata solo una volta). Dopodiché il Demone tornerà nella sua bara e non c'è altra scelta oltre a quella di andare ad esplorare il tempio (par. **62**), dove incontrerai l'evanescente Donna del Lago: puoi fidarti di lei, quindi bevi pure la coppa che ti offre (ti fa recuperare tutti i Punti di Vita e ti permette di avere un bonus temporaneo di altri 25 Punti di Vita oltre a quelli massimi) e prendi la **Gemma della Fortuna** (ti permette di modificare il lancio dei dadi di 3 punti in eccesso o in difetto, a seconda delle necessità). Questa deviazione dal percorso principale è molto interessante e non eccessivamente pericolosa

rispetto agli oggetti che possono essere trovati.

Andando ad ovest al bivio del par. **75,** ti troverai in una stanza circolare che si chiuderà non appena entri. Il modo più semplice e indolore per uscire si trova decodificando la frase sul piedistallo: "*Vai al sessantuno per aprire la porta*" (basta leggere la frase da destra verso sinistra). Non bisogna tirare la leva altrimenti crollerà la volta del soffitto e perderai metà dei Punti di Vita, ritornando poi al par. **45**. Il bauletto invece contiene del gas letale (nel migliore dei casi perdi metà dei Punti di Vita, altrimenti muori); se sopravvivi, nel bauletto troverai 200 Pezzi d'Oro e, in base al lancio dei dadi, uno spicchio di **Aglio** che servirà per uccidere un vampiro del prossimo livello (tuttavia Pip ha già uno spicchio di aglio nella dotazione di equipaggiamento, quindi non è assolutamente indispensabile trovare questo oggetto). Detto questo, conviene lasciar perdere questa stanza visto che i tesori che si possono trovare non valgono i rischi che bisogna correre.

Andando ad est al bivio del par. **75** ti troverai invece in una stanza completamente buia con la porta divelta. Appena entri vieni assalito da una misteriosa creatura (perdi 4 Punti di Vita) e le normali torce non riescono a fare luce all'interno della stanza. Bisogna evitare il combattimento, visto che sarebbe un suicidio combattere al buio, mentre sarebbe opportuno utilizzare un Lampo Fulminante (o una Palla di Fuoco, anche se è sprecata) per diradare le tenebre (par. **97**), scoprendo che l'avversario è uno Gnomo Irlandese. Bisogna cercare di fare amicizia con lui (se lo uccidi non si otterrà alcun tesoro) offrendogli da bere (par. **120**); in questo modo si rivelerà amichevole e ti darà 50 Pezzi d'Oro, una **Moneta di Rame** e una **Pergamena**, che in base al lancio dei dadi può avere varie caratteristiche (vedasi Appendice 2).

Dopo aver esplorato tutto il livello, per andare a quello successivo è indispensabile andare alla porta nord della stanza del par. **45**, in quanto non esistono altri ingressi alle stanze private di Ansalom.

Livello 3 - Diagramma paragrafi

151
200 PEZZI D'ORO
AGLIO
2-6
152
200 PEZZI D'ORO
7-12
154
10-12
PERDI META'
PUNTI VITA
59
2-9
PERDI META'
PUNTI VITA
65
56
71
[61]
72
67
-4 PUNTI VITA
92
115
1-9
10-12
75
76
77
97
120
58
74
1-3
4-12
110
90
ASSALITORE
40PV / 6 / +5
78
114
50 PEZZI D'ORO
MONETA DI RAME
63
113
1-2
108
57
88
3-4
INCANTESIMO TAUMATURGICO
103
62
60
83
5-6
MAX PUNTI VITA
+25 PUNTI VITA SUPPL.
INCANTESIMO TELECINESI
GEMMA DELLA
FORTUNA
100
106
7-8
INCANTESIMO DI MORTE
93
9-10
INCANTESIMO IPNOTISMO
101
98
11-12
INCANTESIMO ANTIDOTO
84
104
109
102
111
117
87
116
112
81
ANATRA MAGICA
(PAR. 119)
DISSOLVE EFFETTI MAGICI
14

Livello 3 - Mappa dei sotterranei del castello

63
LAGO
SOTTERRANEO

STANZA BUIA CON ASSALITORE
(GNOMO IRLANDESE)

74

STANZA GIREVOLE

PORTA SEGRETA DI ACCESSO ALLE
STANZE PRIVATE DI ANSALOM

76

71

55

49

37

45

44
STANZA DEGLI
ZOMBI

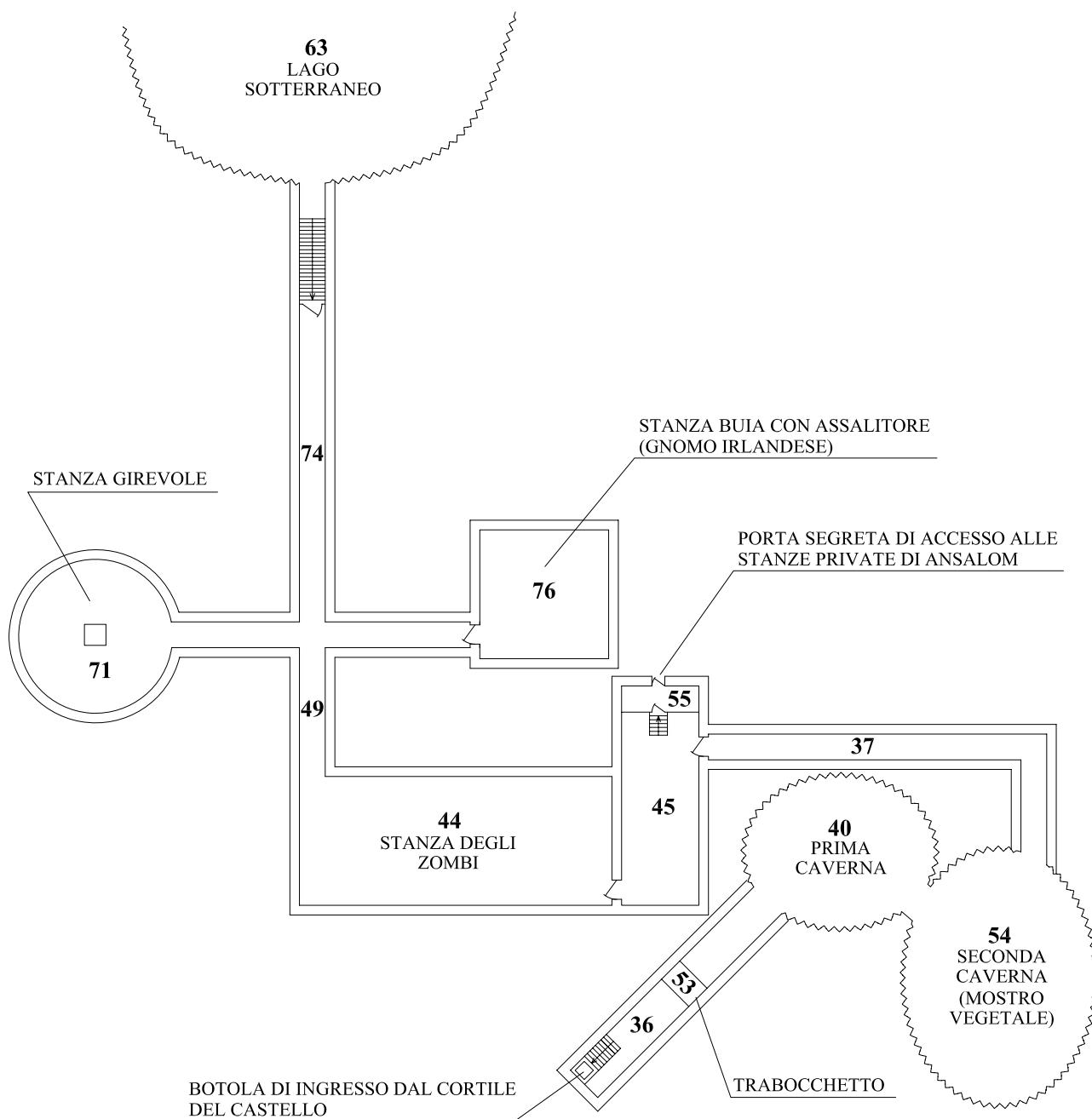
40
PRIMA
CAVERNA

54
SECONDA
CAVERNA
(MOSTRO
VEGETALE)

53

36

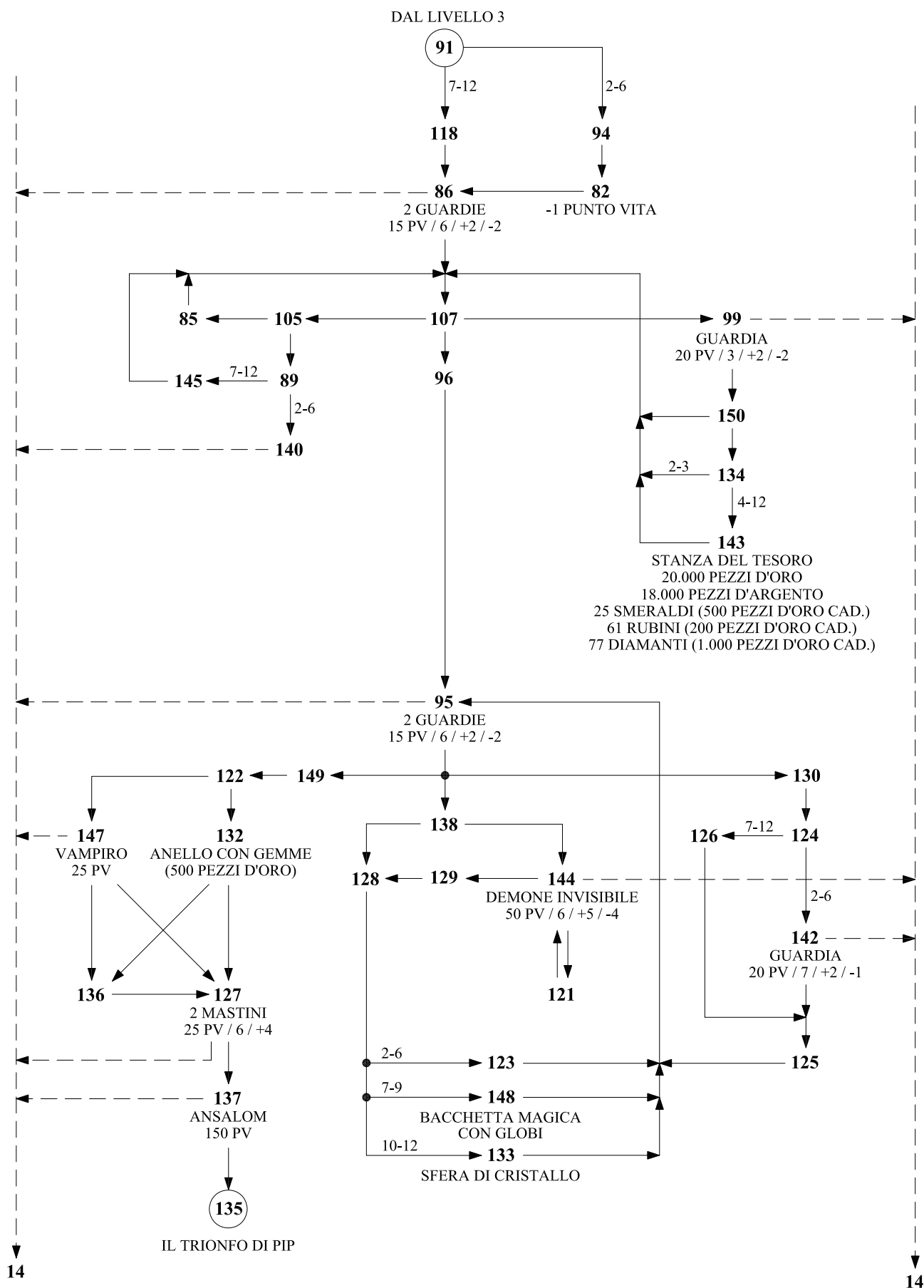
BOTOLA DI INGRESSO DAL CORTILE
DEL CASTELLO

TRABOCCHETTO

LIVELLO 4
LE STANZE PRIVATE DEL MAGO ANSALOM

Ed eccoci finalmente nelle stanze private del Mago Ansalom. Non esistono altri ingressi a questo livello oltre alla porta segreta del par. **91**: l'unico problema è riuscire ad aprirla. Tirando i dadi hai la possibilità di aprirla senza far rumore oppure di sfondarla (in quest'ultimo caso perdi 1 Punto di Vita). La porta segreta è però sorvegliata da 2 Guardie, che devi per forza sconfiggere per poter proseguire (se eri riuscito ad aprire la porta segreta silenziosamente puoi attaccare per primo, altrimenti se l'avevi sfondata attaccano prima le guardie).
Nella stanza del par. **107** conviene cercare una porta segreta (par. **99**); nel farlo però ti sorprende un'altra Guardia, e anche in questo caso devi ucciderla. Continuando a cercare una porta segreta, se nel lancio dei dadi sei fortunato, puoi trovare l'accesso alla Stanza del Tesoro del Mago Ansalom (par. **143**), altrimenti conviene ripetere la procedura di ricerca (tanto la Guardia del par. **99** ormai non ti darà più fastidio). Il Tesoro è costituito da:

- 20.000 Pezzi d'Oro
- 18.000 Pezzi d'Argento
- 25 Smeraldi (del valore di 500 Pezzi d'Oro ciascuno)
- 61 Rubini (del valore di 200 Pezzi d'Oro ciascuno)
- 77 Diamanti (del valore di 1.000 Pezzi d'Oro ciascuno)
- 18 Maiali (forse è meglio non prenderli)

Tuttavia al momento puoi prendere solo le pietre preziose e 500 Pezzi d'Oro, mentre il resto potrai prenderlo dopo aver ucciso Ansalom. <u>Conviene usare il Tesoro per corrompere i nemici, tanto non è possibile portarlo nelle avventure successive.</u>
Dalla stanza del par. **107** è assolutamente inutile andare verso ovest (par. **105**), dato che puoi trovare solo la cucina, in cui non c'è nulla di interessante (par. **85**) e la stanza delle guardie, dove ne puoi trovare addirittura 100 pronte a farti a pezzi (par. **105**). Con un lancio di dadi devi determinare se puoi allontanarti non visto, altrimenti l'alternativa è la morte istantanea o un tentativo di Corruzione di 500 Pezzi d'Oro per ciascuna guardia (per un totale di 50.000 Pezzi d'Oro). Ovviamente è meglio starne alla larga, andando direttamente nel corridoio est (par. **96**), dove dovrai però affrontare altre 2 Guardie.
Una volte sistemate, puoi entrare nella stanza che sorvegliavano (il laboratorio di Ansalom, par. **138**). Se sei fortunato nel lancio dei dadi, puoi trovare una **Bacchetta dai Globuli Luminosi** che permette di lanciare dei globuli che immobilizzano il nemico per 4 round (la bacchetta magica ha un numero di globuli determinato dal lancio di 1 dado), oppure una **Sfera di Cristallo**. Nel laboratorio di Ansalom si deve assolutamente evitare il cerchio magico disegnato sul pavimento, altrimenti bisognerà combattere inutilmente contro un Demone Invisibile.
E' inutile procedere nel corridoio est verso il par. **130**: si rischia solo di imbattersi in un'altra Guardia che sorveglia la stanza delle torture (par. **125**), nella quale non c'è nulla di interessante.
La strada corretta è lungo il corridoio nord (par. **149**), che conduce in una stanza sorvegliata da un Vampiro. Tuttavia con l'Aglio che hai in dotazione non sarà un problema sbarazzartene, e anzi l'uccisione ti frutterà un Anello tempestato di Pietre Preziose del valore di 500 Pezzi d'Oro. Continua verso la porta nord (par. **127**), tanto la stanza est (par. **136**) non contiene nulla di interessante, e finalmente ti trovi davanti al Mago Ansalom. Prima di affrontarlo però devi far fuori i suoi 2 Mastini. Durante il combattimento conviene usare tutti gli incantesimi e tutti gli oggetti magici che possiedi.
Una volta ucciso puoi liberare la Regina Ginevra e impossessarti di quello che rimane del Tesoro di Ansalom, anche se è una magra consolazione visto che non puoi portarlo nelle avventure successive (riesci a fartelo rubare nel viaggio verso casa…)

Livello 4 - Diagramma paragrafi

Livello 4 - Mappa delle stanze private del Mago Ansalom

127
SALA DEL TRONO
(2 MASTINI E ANSALOM)

122
(VAMPIRO)

136
DORMITORIO

149

GUARDIA

125
SALA DELLE TORTURE

89
STANZA DELLE GUARDIE

85
CUCINA

105

96

130

143
STANZA DEL TESORO

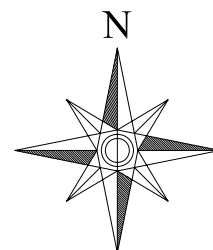
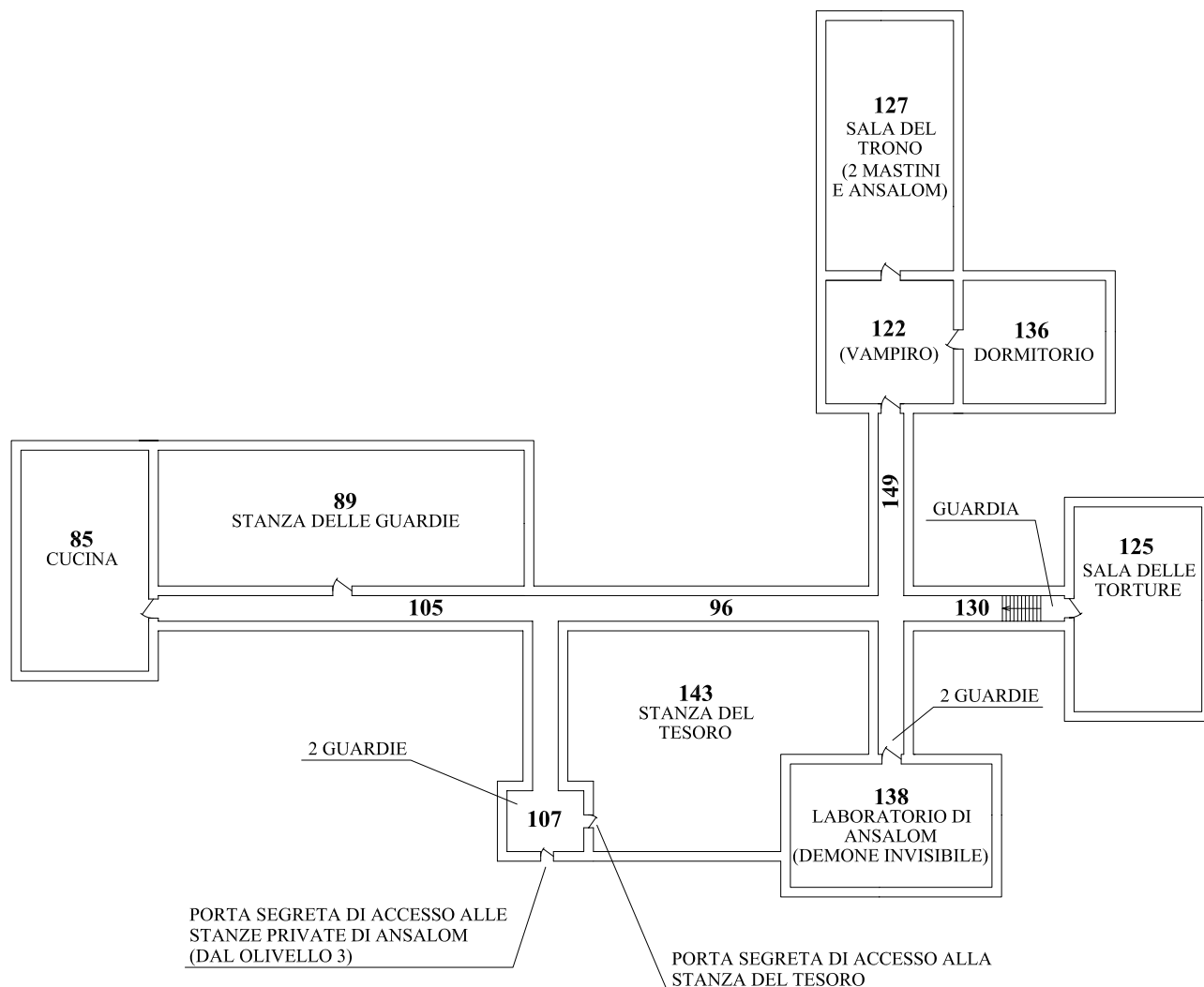
2 GUARDIE

2 GUARDIE

107

138
LABORATORIO DI ANSALOM
(DEMONE INVISIBILE)

PORTA SEGRETA DI ACCESSO ALLE STANZE PRIVATE DI ANSALOM (DAL OLIVELLO 3)

PORTA SEGRETA DI ACCESSO ALLA STANZA DEL TESORO

APPENDICE 1
NEMICI

La Foresta Intorno al Castello

*LUPO (par. **21**)*
Punti di Vita: 20
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0
Note: devi fare 6 per colpire e la Giubba di Pelle di Drago non è utilizzabile

*CINGHIALE (par. **10**)*
Punti di Vita: 25
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +4
Armatura: 0
Note: devi fare 6 per colpire

I Cortili Interni del Castello

*VECCHIO GUARDIANO (par. **50**)*
Punti di Vita: 25
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: se al primo round riesce a colpirti, ti fa perdere 2 Punti di Vita e 1 Punto di Vita nel successivo paragrafo per avvelenamento

*2 MASTINI (par. **28**)*
Punti di Vita: 20 (ciascuno)
Punti per colpire: 5
Danno aggiuntivo: 3
Armatura: 0

*SCHELETRO (par. **47**)*
Punti di Vita: infiniti
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: puoi ucciderlo solamente ottenendo ai dadi 10, 11 o 12

I Sotterranei del Castello

*MOSTRO VEGETALE (par. **35**)*
Corruzione: 100 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: 35
Punti per colpire: 4
Danno aggiuntivo: +4
Armatura: 0

*MOSTRO VEGETALE (par. **48**)*
Punti di Vita: 35
Punti per colpire: 4
Danno aggiuntivo: +4
Armatura: 0

*RAGNO (par. **64**)*
Punti di Vita: 35
Punti per colpire: 4
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0
Note: ogni terza volta che ti colpisce devi lanciare i dadi; se ottieni da 2 a 5 ti avvelena e muori.

*SERPENTE (par. **73**)*
Punti di Vita: 12
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: se ti colpisce muori immediatamente.

*6 ZOMBI (par. **44**)*
Corruzione: 500 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: infiniti
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: puoi ucciderlo solamente ottenendo ai dadi 9, 10, 11 o 12. Puoi attaccarne 2 ad ogni turno.

*ASSALITORE [GNOMO IRLANDESE] (par. **90**)*
Corruzione: 1.000 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: 40
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +5
Armatura: 0

Le stanze private del Mago Ansalom

2 GUARDIE (par. ***86****)*
Corruzione: 500 Pezzi d'Oro ciascuna
Punti di Vita: 15 ciascuna
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: -2

GUARDIA (par. ***99****)*
Corruzione: 1.000 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: 20
Punti per colpire: 3
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: -2

2 GUARDIE (par. ***95****)*
Punti di Vita: 15 ciascuna
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: -2

DEMONE INVISIBILE (par. ***144****)*
Punti di Vita: 40
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +5
Armatura: -4
Note: Attacca per primo; per colpirlo devi tirare almeno un 8; la Reazione Amichevole non ha effetto.

GUARDIA (par. ***142****)*
Corruzione: 1.000 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: 20
Punti per colpire: 7
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: -1

VAMPIRO (par. ***147****)*
Corruzione: 10.000 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: 35
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: se riesce a colpirti per due volte di seguito, muori immediatamente.

2 MASTINI (par. ***127****)*
Corruzione: 10.000 Pezzi d'Oro
Punti di Vita: 25 ciascuno
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +4
Armatura: 0

ANSALOM (par. ***137****)*
Punti di Vita: 150
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: ha a disposizione 10 Lampi Fulminanti (colpiscono con almeno un 5) da 10 Punti di Danno ciascuno.

APPENDICE 2
OGGETTI

Ecco una lista di oggetti che si possono trovare in questa a avventura. Non sono elencati i tesori sotto forma di denaro.

OGGETTI IN DOTAZIONE ALL'INIZIO DELL'AVVENTURA

Excalibur Junior (E.J.)
Corda da 15m
Una dozzina di chiodi da scalatore
Sei torce
Una lanterna e relativo olio
Acciarino
Fogli di pergamena, penna e inchiostro
Daga (+2 di danno)
Balsamo per le ferite (+3 Punti di Vita, per 5 applicazioni)
Aglio
Specchietto di metallo lucidato
Martello
Chiodi
Sega
Bussola

OGGETTI CHE SI POSSONO TROVARE NEL CORSO DELL'AVVENTURA

*Anello (par. **141**)*

Vale 170 Pezzi d'Oro e in base al lancio dei dadi può essere:

- Un normale Anello con una scritta in codice, utile per svegliare il Demone Poetico (*BUSSA 4 VOLTE PER SVEGLIARE IL DEMONE*)
- Un Anello Magico che fornirà un Lampo Fulminante supplementare oppure che farà recuperare 25 Punti di Vita.
- Un normale Anello con un indizio per accedere alle stanze private del Mago Ansalom.

*Anello del Formicolio (par. **42**)*

Conviene tenerlo, anche se non possiede particolari caratteristiche.

*Gemma della Fortuna (par. **103**)*

Permette di modificare il lancio dei dadi di 3 punti in eccesso o in difetto, a seconda delle necessità. Può essere utilizzata a tempo indefinito (fino a quando muori) e puoi portarla nelle avventure successive.

*Anatra Magica del Demone Poetico (par. **119**)*

Permette di vanificare qualsiasi effetto magico inflitto alla tua persona. Può essere utilizzata una sola volta, e se non muori puoi portarla nelle avventure successive.

*Pergamena (par. **114**)*

In base al lancio dei dadi può essere:

- Una pagina bianca;
- Incantesimo taumaturgico (recuperi tutti i Punti di Vita – può essere usato solo una volta);
- Incantesimo di telecinesi (leggendo la formula ti troverai nel paragrafo precedente, in modo da evitare una situazione pericolosa – può essere usato solo una volta);
- Incantesimo di morte (uccide qualsiasi nemico, a meno che non ottieni un doppio 6, un doppio 1 o un doppio 3, nel qual caso muori tu – può essere usato solo una volta);
- Incantesimo di ipnotismo (puoi ignorare un nemico se ottieni almeno 5 ai dadi – può essere usato solo una volta);
- Incantesimo di antidoto (neutralizza gli effetti di qualsiasi veleno – può essere usato solo una volta).

*Moneta di rame (par. **114**)*

E' molto utile se affronti un gioco di azzardo, perché ti permette di barare e di vincere ad ogni giocata.

*Aglio (par. **151**)*

E' molto utile per sbarazzarsi del Vampiro del par. **147**, anche se hai già dell'Aglio nell'equipaggiamento che ti viene dato all'inizio dell'avventura.

*Bacchetta dai Globuli Luminosi del Laboratorio di Ansalom (par. **148**)*

Permette di lanciare dei globuli luminosi di colore verde che immobilizzano il nemico per 4 round; la bacchetta magica ha un numero di globuli determinato dal lancio di 1 dado.

*Sfera di Cristallo del Laboratorio di Ansalom (par. **133**)*

Non possiede caratteristiche particolari.